機巧奇傳
からくりきでん
ヒヲウ戦記

機巧奇傳ヒヲウ戦記
オリジナル・サウンドトラック 1

001 ヒヲウの夕暮れ
002 ヒヲウのテーマ
003 険しい旅
004 戦士の休息
005 旅の景色
006 ヒヲウのロックンロール
007 切なさを知らず
008 炎
009 風陣
010 襲撃
011 蒸気機巧
012 灰色の郷
013 ウィンディ・ディ
014 シャムロック・ショア
015 機の民
016 テツ
017 カントリー・ジェントルマン
018 コロコロ機巧
019 深雪
020 ソー ユゥ ウォント トゥ ビー

BONUS TRACK
021 CROSSROAD

001～013, 015～020 作曲:山口 洋
001～020 編曲:山口 洋
001～020 演奏:ヒートウェイヴ
021 作詞:芦原みき 作曲:Little Voice 編曲:HAL2000 歌:遠藤久美子

MAIN STAFF

原作	BONES・會川 昇
監督	アミノテツロー
キャラクターデザイン	逢坂浩司　神宮寺 一
からくりデザイン	石垣純哉
時代考証	岩下哲典
総作画監督	逢坂浩司
美術監督	坂本信人
色彩設計	千葉賢二
撮影監督	大神洋一
音響監督	浦上靖夫
音楽	山口 洋（ヒートウェイヴ）
プロデューサー	後藤克彦
	横濱豊行
	大島 満
	佐々木史朗
	積 惟文
	南 雅彦
製作	ヒヲウ製作委員会
	NHK エンタープライズ21
	オメガ・ピクチャーズ
	バップ
	ビクターエンタテインメント
	ビースタック
	ボンズ
漫画連載	月刊マガジンZ（講談社）

MAIN CAST

ヒヲウ	桑島法子
シシ	愛河里花子
マチ	水橋かおり
サイ	飛田展男
マユ	矢島晶子
テツ	鉄炮塚葉子
アラシ	三木眞一郎
アカ	高田祐司
竜馬	井上和彦
ナレーション	恵比寿まさ子
華	池澤春奈
雪	南 央美

ヒヲウ戦記レコーディングプロダクトによせて
〜蔵王山記

音楽プロデューサー　野崎圭一

　ヒヲウ戦記の作品、脚本、設定が手元に届いたのが約1年前、今思えばその時から山口君が奏でる音楽が僕の頭の中で鳴りだしたのでした・・・。

　なんて書き出しだと如何にもカッコイイですよね、でも"ヒヲウ戦記"に限っては、まさにそうだったりもするんです。新しい作品を手掛ける場合、作品の世界観だったりをフィルムに対してサポーターのごとく応援していくのが音楽だから、じっくり脚本読んで考えるんですが、ヒヲウが野山を駆け回る絵と木のカラクリと言うキーワードが僕の中に音楽を鳴らしちゃったんです。何処かに人間の体温を感じられる音楽、木の香りがするミュージシャン、僕の中では「山口洋」しか出てこなかった、それだけでした。

　思い立ったらすぐ動くのが僕の癖。正月明けの某日、僕は資料を抱えて山口宅の玄関に立っていた訳で、久しぶりに会ったにもかかわらず『僕には山口洋の名前がオープニング画面に見える。』とアミノ監督（カントク済みません今更の告白）に相談する前にもかかわらず、唖然としている山口君を前に勝手な熱弁だけをフルって、ひとりだけすがすがしい気分で帰ってきました。勿論、後に監督と山口君に会ってもらってレコーディングを快諾していただいたのですが（笑）。

そして、蔵王レコーディング。自然の中で音楽を作りたいと言う山口君のアイディア、僕にはもう絵に描いたような展開、もうこれしかない！ヒヲウに響く素晴らしいアイディアだと思いました。後にこれが如何に大変なことだったか蔵王に行ってみるまで気が付きませんでしたが、だって蔵王にはレコーディングスタジオは無いんですよね（笑）。大きな空と草原と牛、東京から機材を上げるだけでも大変な作業、宿泊施設もないので寝泊まりはテントだったり寝袋だったり、まったく頭が下がりました。

風が吹けば窓が揺れ、リズムをとり足を踏めば足音が録音されます。電気のノイズや時には鳥の声さえマイクに入ります。雨や風が強い日には静かな楽曲は録音できません。でも、近代化された技術や用意された何の矛盾もない環境の以前に、音楽は人間が手で造る。のんびり歩く窓のむこうの牛の姿とギターを抱え情熱的に音と向き合う山口洋の姿を同時に眼に焼き付け、今更ながらに“音楽”を教えられたような気がしました。アルバムを聴くと、ノイズやいろんな音が聞こえてくるかもしれません。でもそれも全てが今回の“ヒヲウ戦記”の音楽なんです。

理屈じゃ割り切れない純粋な音楽がこのアルバムを聴いていただいた皆さんにも伝わることを信じて・・・。

今回の「ヒヲウ戦記」の音楽は、通常のレコーディングスタジオではなく、蔵王にある、元は小学校の校舎、それから牛舎でもあったという建物に録音機材を持ち込み、合宿形態でレコーディングが行われた。山口洋は常々、都会にあるレコーディングスタジオの人工的で密閉的な環境での音楽作りに強い違和感を覚えていた(もちろん料金の高さにも)。そして、知人のつてを辿って探し当てたのが、人里離れたその場所だった。バンドのデモテープ作りに使用したことはあったが、本格的なレコーディングは初めての体験。専門家の力を借りず全て自分達で行った作業は苦労もあったが、山口にとっての理想の創作環境に近づいたことは間違いないようだ。アミノ監督は、5月の連休の頃にここを訪れ、数日滞在した。よってこの対談の話題も自然に蔵王でのエピソードに集まっていった

アミノテツロー「僕が行ったのはまだ作品を一生懸命作り始めた時期だったんだけど、あそこでスコーンと僕の中でごちゃごちゃしてたものが抜けたかなという気がしますね。抜けるような場所なんですよね」
山口 洋「何か奇妙な連帯感みたいなものがありましたね」
アミノ「そうそう。僕、ああいう経験は初めてといっていいくらいかもしれない。ガキの頃にあったかもしれないけどね。合宿というか。僕はただ行って喰ってただけですけどね(笑)。だけど、その場に行くことによって何かそこの空気とかに僕が触発されて作品の中身に関わってくる。その関わってきたものに対して上がってきた曲が乗っかってくる。そこにたぶん何かしら組み合わせみたいなものはできあがってきてるんじゃないかと思うんですよ。どういうものが仕上がってくるか、上がってくるまで分からないんだけど、ああいう場にいることで空気がしみこんでいって、それが作品にも出てるっていうか。そういう

うものがお互いの間で反復してるかなって気が非常にしますね。音楽が作品に合ってるとか合ってないとかじゃなくて、同じ空気の中にあるっていう部分があった」
山口「精神主義者でも何でもないんだけど、あそこで同じ釜の飯を喰った、というか、喰っていただいたというのが

ありましたからね。俺はサウンドトラック作るの初めてだったでしょ。気分的に言うと、あそこの建物の裏に椎茸とか生えてて、その胞子みたいな気持ちだったんですよ。一回そこで同じ釜の飯を喰ったという気持ちだけはあったから。これは俺がこの作品のストーリーとかから感じ

た方向からどっかに飛んでいっても、何かキノコにはなるだろうって気持ちはあったから(笑)。奇妙な連帯感があってね」

アミノ「本当は行って次の日一日居て帰ろうかな、くらいに思ってたんだけど、4日間くらいいましたかね、僕は。何となく居てしまって。僕が帰る前の日、山口さんが一回東京に帰って、次の日というのがまた不思議な空気が流れてたんですよ。ドラムの伴さんがドラムのフレーズを試行錯誤してて、そのリピートをずっと聞きながら僕は何か思考を巡らしてて。外ではトラクターが走ってるんですよ。もうね、映画のワンシーンというか、自分が映画の中にいるみたいな気分で。そういうことがたぶん作品にも影響を与えてるんだなと思いますね。山口さんに時々〝これでいいか?〟ってきかれるのが一番困ったね(笑)。僕としては〝任せます〟みたいな(笑)。音楽ってものに気分とかそういうものが宿るんだとしたら、それを僕が感じた方がいいんじゃないかと思って。でも、ああいうレコーディングは僕にとっても初めてだったし、意味はあったんじゃないかと思いますね」

山口「やる前から根拠のない自信だけはあったんですよ。まかしとけ! っていう(笑)。アミノさんと初めて会った時に聞いたコンセプトがすごく好きだった。要するに、子供は鼻水垂らして野山を走ってるべきだっていう。僕はずっと音楽作ってきて、日本の音楽の作り方っていうのに辟易してるところがあって。今回、夏のレコーディングの時は俺はテントで寝てたんですよ。犬と一緒に寝てたんだけど、朝起きて犬とか猫とかミミズとかと同じ高さから一日を始めるわけですよ。これは素晴らしいな、と。俺なんかただの動物じゃん、みたいな感じで。そういう風に始まって、飯喰って、排泄して、音楽作って、という生活を

してた。最後は飯作る人もいなくなっちゃって自分がやってたりしてたんだけど。音楽作る為には飯喰わなきゃいけないしとか、そういうことが全部あるんですよ。そういう作り方が出来たっていうのはとても楽しかった。正直言うと、つらいことも沢山あったけど(笑)」

アミノ「たぶんその根拠のない自信というのが結局は全てだったんじゃないかな、という気はしますね。この作品はこうだとか頭の中で組み立てて、という作り方をしてたらたぶんこうはいかなかったんじゃないかな。僕の方は僕の方で、作品作るにあたっていろんなこと考えなきゃいけないわけじゃないですか。だけども、この曲はたぶんこういう絵に合わせて作りたかったんだなと思い過ぎちゃうと僕の方で身動きが取れないという感じがするんですよ。そうじゃなくて、気持ちだけがあったんだよ、という曲の方がありがたい。普通は(この絵で)こんな曲つけないよなっていう所につけてもいいわけですよ。それが気持ちの問題なんで。(今回の曲は)そういうことが出来るからいいんじゃないかと僕は思います。普通だったら、ある程度決め事があって、ここはこれでとかっていうのがどうしても出てきちゃうんだけど、そういうことは無視したうえで……まぁ多少は意識したかもしれないですけど(笑)、曲が上がってきた所で僕の方でもシャッフル出来るというか。それは非常に気持ちいい」

山口「例えば、よし、今日は怒ってる曲を録音しよう！ と思っても雨降ってたりすると怒れないんですよ、気持ちが(笑)。そういうことも自然の条件に左右されちゃうんですよ。アミノさんたちの思惑とか、俺の思惑とか、あそこの気候とか、いろんなものがごちゃまぜになってるわけでしょ。一応最初に、こういうものが欲しいというようなリストはいただいてたんで、途中まではそれに沿ってやっ

てたんだけど、俺だって怒る日もあれば楽しい日もあるから、いわば主人公と同じような気持ちになっていくわけですよ。それだけの振幅はやっぱりあるんですよね。天候とか、アニメのストーリーとしての振幅もあるだろうし、俺の振幅も他の人間の振幅もあって、そういう

諸々がなんとなく重なりあって音楽が出来ていったって気がするんですよ」
アミノ「たしかに振幅は広かったと思いますよ。要するに、行って帰ってくる、みたいな感覚があったから。双方が平行に進んでてどっかで合わせざるを得なくて合わせてそ

のまま作品として上がっていくというのが、わりとよくあるスタイルなんだけど、今回は双方が揺れてたって感じが凄くしますね。そのへんの振幅が楽しいし、まぁ楽しいと同時にもちろん大変なんだけど……これはもしかして本当にいいんだろうか? とかね(笑)、あるんだけど。それはそれで味となってしまえばいいんじゃないかと思うんですよ。僕の中で太いラインは何かあったと思うけど、その中ってのはけっこう空洞に近くて、その空洞を埋める作業っていうのは充分出来てるかなと思うし。さっき言ったような、ある程度コースを決められたような世界で来ちゃうと……まぁ、そっちに流れてたとは思うんですけど、流れちゃったんでは僕としてはちょっと立場ないじゃん、みたいなとこもあるしね。そのへんは非常に気持ちいいコラボレーションが出来たと思いますね」
—山口さん、レコーディング中に歌が無いのはつらいって言ってましたけど、そのへんはどうでしたか?
山口「いつも自分で音楽作ると最後に歌を入れときゃ、というのがあるんですね。毎回そこに何かを置きにいかないといけないっていうのが……、その置くっていう発想自体が良くないんですけどね」
アミノ「でも時々何か声が入ってたじゃないですか」
山口「時々もう辛抱たまらず(笑) 」
アミノ「あれが僕は良かったなと思いますよ。出し過ぎてたら、ちょっとうざったいなとか思ってたかもしれないけど(笑)。あれは本当にこのサントラの特徴になってるなと思いましたよ」
山口「皆さんにお渡ししたテープには入ってないんですけど、辛抱たまらずで唄ったバージョンもあるんですよ。唄っちゃえー! みたいな。すごい気持ちよかったですよ(笑)」

アミノ「生声っていうのは生楽器とさらに意味が違ってて。声ってやっぱり何か伝わってくるものがありますよね。それこそ、辛抱たまらんものが(笑)伝わってくるのかもしれない」

―アミノさんはいつも音楽に関して細かい注文はつけないんですか?

アミノ「しないですね。これこれこういうもん作ってほしいって言って、その中に収まったものをもし作ってきたとしたら、僕は絶対満足しないと思うね。例えば、ある方向性があって、こっちの方向だよって言ってて、それを越えるものを作ってくれたら良かったなと思うけど。最初から限定した注文出したとしたら……山口さん、たぶんそれは出来ないと思うけど、器用な人でそれやっちゃったら絶対僕は物足りないと思うんです。自分の好きなもの作ってもらわないと、というのが基本的にはあるから。僕はいろんな作曲家さんとかと話してるけど、最終的には皆自分のものしか書いてこないんですよ。それが拡がって上がってくるか、こじんまりとまとまってるかという差はもちろんあるんだけど。だって身体の中にあるわけでしょ、ある種の音楽性みたいなものが。こちらで何を言おうが、基本的にそれ以外のものは出てこないですよ。そこで無理して一生懸命何かやろうとされても、あまりいい結果を生まないというか。それよりは本当に自分の中にあるものを全部出してくれれば、それに越したことはないし。その方が上がってきたものに対して好感が持てるじゃないですか。例えば、狙って曲書きやがったな、とか思うと……もう嫌になっちゃうんですよ(笑)」

山口「俺は何か自分のバンドやってた時の方が逆に自分に制約課してたような気がしたんです。こういう機会があったことによって、自分でつまんない封印してたもの

がどんどんタガが外れてくるんですよ。まぁ曲数が多かったということもあったんだけど、きっかけとしては。でもどんどん出てくるわけ。こんなのもあんじゃん、みたいな。だから結果的には自分としても拡がった気がしています。この「ヒヲウ戦記」作るにあたって僕にとってのキ

ーは、ブズーキって楽器だった気がするんですよ。それは作品の断片とかキャラクターの顔とか見せてもらって、そのイメージというのもあったと思うけど。その辺に弦楽器がブァーッと置いてあって、さぁ今日は何だ?って朝散歩しながら考えるんだけど、なぜか握るのはブズーキ

ってことが多くて。それは元々ギリシャの楽器で、それがアイルランドに流れて、俺は勝手に持ってきて使ってるという。デストロイド・ブズーキなんですけどね、俺のは」

アミノ「何の音が聴こえてるのかっていうのは大事ですよね。あの音がいいんだよなぁっていうのはメロディとは別にやっぱりあるんですよね。サックスの音がいいんだよなとか、あるいはスキャットがいいんだよなとかね。そういう個性が発揮できればサントラとかって勝ったも同然じゃないかって気がするんだけど。ああ、これだよなっていう。それは「ヒヲウ戦記」にはあるんじゃないかな」

—山口さんは今回エンジニアもやってるんですよね。

山口「本当、家内制手工音楽だから(笑)。初めての経験でしたからね。うちのマネージャーが電気系の知識がある男だったから良かったけど、いない時もあったりして、俺ハンダ付けも出来なかったから、そこから勉強して自分でやったんだけど……おもしろかったですね。かなり涙目にもなりましたけどね。やってもやっても終わらないし(笑)」

アミノ「でも、ああいう場所で機材トラブルにあった時の対応というか、〝ああ、いかん!〞っていう気持ちって、たぶん都内のスタジオで機材トラブルになった時の〝ああ、いかん!〞と全然違いますよね。それは端で見てて思ったんだけど。向こうでは〝ああ、いかん!……でも、どうしようもない〞とかってあるわけじゃないですか(笑)。ちょっと行って物が買えるっていう世界じゃないから。だから〝ああ、いかん!〞の切羽詰まり方とか、やらなきゃいけないんだっていう気持ちの何か微妙な差があるんですよ。誰のせいにも出来ない、とかね。それはものを創るうえでは非常にいいスタイルというか、環境だと思うんですよ」

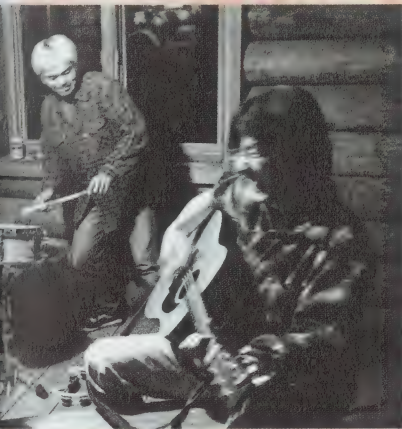
山口「腹くくってますからね(笑)。成るようにしか成らん、という」

アミノ「そうそう。例えば、仕事のペースとかで考えると効率的かどうか分からないですよ。もっと効率のいい方法はいっぱいあるだろうし。それは満たされるものが違うと思う。今回はそうじゃなくて、蔵王っていう特定の場所っていうか、ある種、過酷な場所で(笑)。それが功を奏してるというのはありますね。僕は最初、蔵王でやりますって聞いた時に、ああ蔵王にレコーディング・スタジオがあるんだって思ったんですよ。要するに、山中湖とか、あの辺行くと何か洒落たスタジオとかあるじゃないですか。一面窓で湖が見えたりとか、ああいうフザけたのが(笑)。ああ、そういう所でやるのかぁ、ミュージシャンはいいなぁ、みたいなね(笑)。ところが話きいたら、昔は小学校で牛小屋にもなって、今はほったらかしてるから、なんてことで……ああ、そういう所でやんのか、防音とかどうするんだろうな? とか不思議に思いながら行ったんですよ。そしたらね、もう防音とかって考えを持ってたこと自体が何か俺は毒されてたんだな、みたいなね(笑)。たぶんいろんなジャンルでいろんなこと考えてる人がいると思うんですけどね。音楽を創るって行為と自然とかってことをどう位置付けるかっていう問題があって……そこに正解は無いのかもしれないけど、山口さんみたいなスタイルはちょっと意外というか、さっき言った山中湖とは別の意味で羨ましかったというか。それは非常に感じましたね」

山口「例えば、自分がギター弾いてる時に虫が外で鳴いてますよね。当然、虫とも自然にコラボレートしてるわけじゃないですか。それはただ俺が聞いてる虫の音なんだけど、試しに外に出てマイクを2本置いて録ってみたんですよ。その音を大音量で聴いてみたらね、スゴイんですよ、もう虫宇宙なんですよ。それ聴いちゃうともう勝てないんですよ。自分の無力さにヘコむの(笑)。ここで音楽作ってる俺は何なんだ? と。そのマイクで録った虫の音をさっき録ったギターにかぶせてみると、また絶妙な構成になって、違った聴こえ方がしてきたりするんですよ。勝てないんですよね、本当に。勝てるとも思ってないんだけど、今は。でも、そういうものから教えられる謙虚な部分と、

やっぱり負けたくないっていう部分と、いろんな気持ちが、こう混ざりあってるというか」

アミノ「そういう場所に自分を置けたっていうのは、すごくいい経験だよね」

山口「凄いんですよ、とにかく、虫の宇宙が。ただマイクを

ポンと置いとくだけなんだけど。自分が音楽作ってる時はいつも奥行きとか考えて、よし、この楽器はこの辺にしよう、ドラムはこっちで、とかやってたのに、その虫宇宙はもうブラックホールなんですよ。すごい広大なスペースもあるし、よーく聴いてると一点だっていうのもあるし。自分がやりたい音楽、スピーカーのLとRの間で表現したいものが全部あるんですよ。ちゃんと音楽だし。すごくライブでもあるし。あれは不思議な経験だった」

—最終的に仕上がった作品を観て、どういう感想を持ちましたか?

山口「とりあえず3話くらいまで観せてもらったんだけど(註:この取材時は10月初頭)、一視聴者として観て、単純に早く続きが観たいと思った。自分が思ってた、これはこういう場面でいいだろうっていうのと違う所でたくさん音楽が使われてて、すごいおもしろい」

アミノ「使い甲斐はありますよ、山口さんの作ってくれた音楽は。試行錯誤できるっていうかね。ここはこうしようかなとか、これは何となく合うんだけど使いたくねぇんだよなぁとか(笑)。要するに気持ちの問題なんですよ。これ使うんだったら、ちょっと合わないんだけどこっちの方がいいや、とかね。それはたぶん僕の中での闘いなんですよ。山口さんが見えない所でたぶん僕は山口さんと闘ってると思うんですけどね。せっかくだから、なるべく……皆が〝うんうん!〟とか言い過ぎない方がいいな、とかね。少しでも驚いてくれると嬉しいなとか、そういうのはありますね」

山口「何か単純に嬉しかったですね、俺は。自分の作ったものがいろんな風に使われてて、それがオン・エアーされて子供たちが観るわけでしょ。子供が口ずさんでたりしたら、俺けっこう泣いちゃうかもしれませんね(笑)」

文:野口 顕　写真:越智 望

PROFILE

山口 洋

やまぐち ひろし（ヒートウェイヴ）

1963年福岡生まれ。80年ヒートウェイヴ結成、90年メジャーデビュー後、現在までに8枚のオリジナルアルバムを制作。最新作は99年リリースの「日々なる直感」（ポリドール）。鋭く心に突き刺さる歌詞とさまざまな音楽要素を取り入れたロックンロール、また、その場の空気をつかむ躍動感あるライヴは高い評価を得ている。海外ミュージシャンとの交流も多く、特にアイルランド音楽に造詣が深い。サウンドトラックを手がけるのは今回が初めてだが、蔵王山中の廃校に機材を持ち込んでのレコーディング、自らの手によるミックスダウンなど、独自の方法で制作。レコーディングには、ヒートウェイヴの山川浩正、伴慶充ほかも参加。

http://www.five-d.co.jp/heatwave/
OFFICIAL HOMEPAGE "ROCK'N ROLL ASS HOLE"
E-mail：heatwave@five-d.co.jp
OFFICIAL FANCLUB 東京地獄商事
〒153-0064 東京都目黒区下目黒2-19-5 B1ビル2F ファイブディー内 Tel 03-5436-6977

CROSSROAD

作詞:芦原みき　作曲:Little Voice　編曲:HAL2000

遠藤久美子

忘れずにいたい　今出会えたこと
生まれたての記憶みたいに

落ちこんでく日に　青空ながめて
思い出すのはどんな顔かな

流れる雲には　昨日までの争いのせて
どこかへ運んで　新しいPageを開いてく

大きな夢を話してごらん　手をつなぎ歩いて行けたら
空に描け　信じる未来　愛する人探し
大切なもの　探し求めて

きっと叶えたい　ホントは誰もね
心の地図広げているよ

さみしい夜には　楽しいお話
ずっとしていたい　笑顔になるまで

太陽あびたら　胸の奥で傷ついたこと
忘れてしまおう　次のステップへ駆け出して

大きな夢をつかまえてね　心の扉ひらいてみよう
風の中に　声をきいて　目覚めだした勇気
動き始めた奇跡感じて

大きな夢を話してごらん　手をつなぎ歩いて行けたら
空に描け　信じる未来　愛する人探し
大切なもの　探し求めて

All Songs Written by Yamaguchi Hiroshi except for M-14 (Irish traditional song)

Yamaguchi Hiroshi - Electric & acoustic guitars, bouzouki, dobro, mandolin, banjo, bass, piano, organ, electric piano, keyboards,
sampling, vocal, chorus, tin whistle, harp, tom-toms and percussions
Yamakawa Hiromasa - Bass (M-1,2,7,8,10,19)
Ban Yoshimitsu - Drums and percussions
Morgan Fisher - Piano, strings and accordion (M-14)

Supervisor : Amino Tetsuro
Produced by Nozaki Keiichi (Victor Entertainment)
Sound Produced by Yamaguchi Hiroshi (HEATWAVE)

Mixed by Yamaguchi Hiroshi at Umajirushi Coffee Studio (Tokyo)
Recorded by Hotta Noriyuki at "from Zaoh Island" (Zaoh,Miyagi)
Additional Recording at Morgan's house (M-14)
Mastered by Kotetsu Toru (JVC Mastering Center)

General Manager : Sato Go (Five D)
Artist Manager : Hotta Noriyuki (Five D)
Management Secretary : Katada Akiko (Five D)
Head of Promotion : Abe Hiroyuki (Victor Entertainment)
Promotion : Ito Shousei, Saito Yu,
Miyai Shiho and Sugawara Takanori (Victor Entertainment)
A&R Desk : Onishi Etsuyo and Yanadori Chiyako (Victor Entertainment)
Sales Promotion : Okamoto Ken and Yamashita Kou (Victor Entertainment)

Moral Supporter : Sasaki "dad" Takao and Nara Shoshiro
Coordination : Hotta Noriyuki (Five D)
Chef : Noguchi Akira, Katada Akiko, Sasaki Takao, Ochi Nozomu,
Yamasaki Tsuyoshi & Nami, Itami Hideko and Yamaguchi Mayuko
Guru : Yamaguchi Hana (dog)

Cover Illustration : Ousaka Hiroshi
Design : Yamanishi Takafumi (Victor Design Center)
Post Pro Editor : Kumiko Wada (Victor Design Center)

Executive Producers : Goto Katsuhiko (NHK Enterprises 21)
Yokohama Toyoyuki (Omega Picture's)
Oshima Mitsuru (VAP)
Sasaki Shiro (Victor Entertainment)
Seki Korefumi (BeSTACK)
Minami Masahiko (BONES)

For love, help, and encouragement on the way
Special thanks to :
Amino Tetsuro, Sasaki Takao, Nara Shoshiro, Yano Tadashi & Tetsu,
Yamada Nyugyo, Goto san, Kasahara "Cheese" Shinichi, From Zaoh Island Crew,
Yamasaki Tsuyoshi, Nami and Marina, Nakagawa Takashi (Soul Flower Union),
Itami Hideko (Soul Flower Union), Kawamura Hiroshi (Soul Flower Union)
Miyazawa Kazufumi (The Boom), Mashiko Tatsuya, Star Tech,
Ochi Nozomu and Noguchi Akira

Victor
ビクターエンタテインメント株式会社 VICL-60643

VICL-60643

機巧奇傳ヒヲウ戦記 オリジナル・サウンドトラック1

ヒートウェイヴの山口洋がつくりだす鼓動が、ヒヲウの郷だけでなく僕の琴線を叩いた。

OPENING"ヒヲウのテーマ"山口洋、ENDING"CROSSROAD"遠藤久美子 収録

機巧奇傳ヒヲウ戦記 オリジナル・サウンドトラック1

音楽
山口 洋
(HEATWAVE)

VICL
60643

Victor
ビクター エンタテインメント株式会社
定価¥3,045
(税抜価格¥2,900)

NOW ON SALE

機巧奇傳ヒヲウ戦記 エンディング・テーマ
CROSSROAD / 遠藤久美子
VIDL-30486 ¥971(税抜)

ビデオ&DVD
1月24日 Release Start
各巻2話収録 全13巻
VHS ¥3,800(税抜)
DVD ¥4,800(税抜)
問合せ(株)バップ 03-3234-5713

解説・歌詞付
〈アニメーション〉